

**PENGENALAN BENDA HIDUP DAN TAK HIDUP UNTUK
ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS (ABK) TUNAGRAHITA
KELAS III SEKOLAH LUAR BIASA (SLB-C) NEGERI
SUKOHARJO
(SUBTEMA: PENGENALAN HEWAN)**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi
Strata I pada Program Studi Informatika Fakultas Komunikasi dan
Informatika**

Oleh

INDRI KUSDIYANTO

L200150131

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2019

HALAMAN PERSETUJUAN

**Pengenalan Benda Hidup dan Tak Hidup untuk
Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Tunagrahita
Kelas III Sekolah Luar Biasa (SLB-C) Negeri
Sukoharjo
(Subtema: Pengenalan Hewan)**

PUBLIKASI ILMIAH

oleh:

INDRI KUSDIYANTO
L200150131

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Fatah Yasin Al Irsyadi, S.T., M.T.
NIK.738

HALAMAN PENGESAHAN

**Pengenalan Benda Hidup dan Tak Hidup untuk
Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Tunagrahita
Kelas III Sekolah Luar Biasa (SLB-C) Negeri
Sukoharjo
(Subtema: Pengenalan Hewan)**

OLEH
INDRI KUSDIYANTO
L200150131

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas komunikasi dan informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Jum'at, 3 Mei 2019
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Fatah Yasin Al Irsyadi, S.T., M.T. (.....)
(Ketua Dewan Penguji)
2. Nurgiyatna, S.T., M.Sc., Ph.D. (.....)
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Devi Afriyantari Puspa Putri, S.Kom., M.Sc. (.....)
(Anggota II Dewan Penguji)

Publikasi ilmiah ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar sarjana
Tanggal
Mengetahui,


Dekan
Fakultas Komunikasi dan Informatika
Nurgiyatna, S.T., M.Sc., Ph.D.
NIK. 881


Ketua
Program Studi Informatika
Heru Supriyono, S.T., M.Sc., Ph.D.
NIK. 970

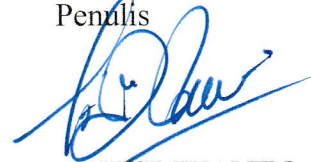
PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 3 Mei 2019

Penulis



INDRI KUSDIYANTO

L200150131



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id>. Email: informatika@ums.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI
175/A.4-II.3/INF-FKI/V/2019

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Biro Skripsi Program Studi Informatika
menerangkan bahwa :

Nama : INDRI KUSDIYANTO
NIM : L200150131
Judul : **GAME EDUKASI PENGENALAN BENDA HIDUP
DAN TAK HIDUP UNTUK ANAK BERKEBUTUHAN
KHUSUS (ABK) TUNAGRAHITA KELAS III SEKOLAH
LUAR BIASA (SLB-C) NEGERI SUKOHARJO
(SUBTEMA : PENGENALAN HEWAN)**

Program Studi : Informatika

Status : **Lulus**

Adalah benar-benar sudah lulus pengecekan plagiasi dari Naskah Publikasi Skripsi,
dengan menggunakan aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 8 Mei 2019

Biro Skripsi Informatika

Ihsan Cahyo Utomo, S.Kom., M.Kom.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id>. Email: informatika@ums.ac.id

feedback studio Publikasi ilmiah -- /0 < 1 of 1 > ?

PENGENALAN BENDA HIDUP DAN TAK HIDUP UNTUK ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS (ABK) TUNAGRAHITA KELAS III SEKOLAH LUAR BIASA (SLB-C) NEGERI SUKOHARJO (SUBTEMA: PENGENALAN HEWAN)

Abstrak

Game edukasi merupakan sebuah permainan dibuat dan dirancang khusus untuk dijadikan sebuah media yang digunakan untuk mengajar orang melalui materi yang berisikan suara, teks, gambar, video, dan animasi, yang memiliki tujuan untuk dapat memberikan pemahaman yang lebih baik lebih mudah dipahami. Faktor utama dalam proses pembelajaran anak berkebutuhan khusus adalah kesulitan siswa untuk fokus dalam pembelajaran. Sehingga guru harus melakukan penyampaian materi pembelajaran secara berulang-ulang. Penelitian dilakukan dengan tujuan merancang *game* edukasi yang memanfaatkan *mobile* android guna agar pembelajaran lebih efektif dan siswa lebih fokus terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri Sukoharjo, dengan mengacu pada kurikulum buku pegangan kelas 3. Metode wawancara terhadap guru yang bersangkutan dan pengamatan saat proses pembelajaran, dapat diidentifikasi masalah-masalah saat pembelajaran berlangsung. *Game* edukasi ini dibuat menggunakan software construct 2, serta pembuatan tombol-tombol dengan *corelDRAW* x5 dan software *audacity* untuk audio suaranya. Dengan tampilan yang menarik, aplikasi ini membantu guru dalam proses pembelajaran, serta wali murid dalam proses belajar siswa di rumah.

Kata Kunci : *Construct2, Game Edukasi, Pengenalan Hewan.*

Abstract

Match Overview

12%

1	Submitted to Universita... Student Paper	5% >
2	eprints.ums.ac.id Internet Source	4% >
3	e-jurnalitrapendika... Internet Source	2% >

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

**PENGENALAN BENDA HIDUP DAN TAK HIDUP UNTUK ANAK
BERKEBUTUHAN KHUSUS (ABK) TUNAGRAHITA KELAS III
SEKOLAH LUAR BIASA (SLB-C) NEGERI SUKOHARJO
(SUBTEMA: PENGENALAN HEWAN)**

Abstrak

Game edukasi merupakan sebuah permainan dibuat dan dirancang khusus untuk dijadikan sebuah media yang digunakan untuk mengajar orang melalui materi yang berisikan suara, teks, gambar, video, dan animasi, yang memiliki tujuan untuk dapat memberikan pemahaman yang lebih baik lebih mudah dipahami. Faktor utama dalam proses pembelajaran anak berkebutuhan khusus adalah kesulitan siswa untuk fokus dalam pembelajaran. Sehingga guru harus melakukan penyampaian materi pembelajaran secara berulang-ulang. Penelitian dilakukan dengan tujuan merancang *game* edukasi yang memanfaatkan *mobile* android guna agar pembelajaran lebih efektif dan siswa lebih fokus terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri Sukoharjo, dengan mengacu pada kurikulum buku pegangan kelas 3. Metode wawancara terhadap guru yang bersangkutan dan pengamatan saat proses pembelajaran, dapat diidentifikasi masalah-masalah saat pembelajaran berlangsung. *Game* edukasi ini dibuat menggunakan software construct 2, serta pembuatan tombol-tombol dengan *corelDRAW x5* dan *software audacity* untuk audio suaranya. Dengan tampilan yang menarik, aplikasi ini membantu guru dalam proses pembelajaran, serta wali murid dalam proses belajar siswa di rumah.

Kata Kunci : *Construct2, Game Edukasi, Pengenalan Hewan.*

Abstract

Educational game is a game created and designed specifically to be used as a medium used to teach people through material containing sound, text, images, videos, and animation, which has the purpose of being able to provide better understanding more easily understood. The main factor in the learning process of children with special needs is the difficulty of students to focus on learning. Therefore the teacher must deliver the learning material repeatedly. The research was conducted with the aim of designing an educational game that utilizes Android mobile so learning is more effective and students focus more on the subject matter delivered. This research was conducted at the Sukoharjo State Special School (SLB), with reference to the third year elementary school handbook curriculum. The method of interviewing the teacher concerned and observations during the learning process, can be identified problems

when learning takes place. This educational game was made using software construct 2, as well as making buttons with CorelDRAW x5 and audacity software for audio sounds. With an attractive appearance, this application helps teachers in the learning process, as well as student guardians in the learning process at home.

Keywords: , Construct2, Educational Games, Animal Recognition.

1. PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya teknologi saat ini, banyak media pembelajaran yang mampu digunakan salah satunya yaitu *mobile phone*. Salah satu contoh pencapaian aplikasi *mobile phone* yaitu *permainan* atau *game*. Perkembangan dunia pada game tidak hanya di bidang hiburan saja, saat ini sudah meluas ke berbagai bidang, contohnya pendidikan (*edukasi*) (Khairy, Herumurti & Kuswardayan, 2016).

Yu & Ni (2015) menjelaskan bahwa, *game* edukasi tidak hanya merangsang minat siswa dalam belajar, tapi juga bisa digunakan meningkatkan perkembangan bahasa, pemikiran kritis, perkembangan emosional kecerdasan dan imajinasi. Oleh karena itu, *game* edukatif memiliki peran dalam perkembangan siswa. Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri Sukoharjo dalam hal pola pembelajarannya yang masih menggunakan papan tulis dan buku oleh sekolah tanpa adanya media pembelajaran menyebabkan kejenuhan pada anak. Sehingga guru harus melakukan penyampaian materi pembelajaran secara berulang-ulang.

Game edukasi menjadi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar. (Yuli Hapsari & Fatah Yasin Al Irsyadi, 2018). Belajar dengan menggunakan gambar dan animasi lebih mudah dipahami dibanding dengan membaca berulang-ulang. Menurut (Martinis & Yasin, 2016) materi pengajaran menggunakan media komputer ataupun *mobile* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Tujuan peneliti yaitu membantu anak-anak dalam belajar dan meningkatkan pola pikir kreatif serta menambah pengetahuan lebih maju. Game tersebut dibuat menggunakan Construct 2 sebagai game engine dan CorelDRAW x5 untuk mendesain gambar dan pembuatan tombol-tombol menu serta *software audacity* untuk audio suaranya serta *software PhoneGhap* untuk mengkonversi game kedalam bentuk *android*.

Penelitian ini mengambil data di SLB Negeri Sukoharjo dengan subjek yang digunakan adalah anak tunagrahitha kelas tiga sekolah dasar. Permasalahan yang dihadapi guru ketika memperkenalkan hewan disekitar kita, siswa merasa kesulitan dalam menangkap materi pembelajaran sehingga guru harus menyampaikan materi berulang-ulang oleh karena itu, penelitian akan mewujudkan kedalam sebuah aplikasi *game* edukasi media *mobile phone* berbasis *Android*.

2. METODE PENELITIAN

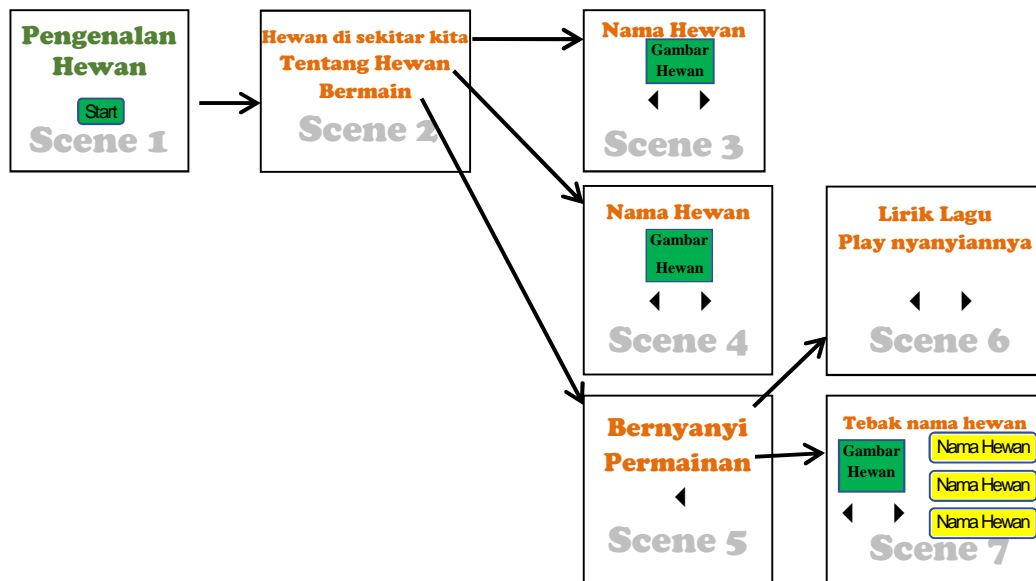
Penelitian ini diawali dengan wawancara dan pengamatan pembelajaran guru secara langsung. Penulis melakukan wawancara terhadap Ibu Nunik selaku wali kelas di SLBC Tunagrahita kelas 3. Data yang diperoleh dari wawancara tersebut meliputi:

- a. Siswa mudah gaduh karena model pembelajaran yang monoton
- b. Buku pegangan menggunakan kurikulum tingkat satuan pendidikan
- c. Siswa butuh pendampingan khusus
- d. Kesulitan siswa dalam menangkap materi pembelajaran sehingga guru harus menyampaikan materi berulang-ulang
- e. Harapan sekolah dengan adanya penelitian yang dilakukan penulis tentang *game* edukasi ini mampu meningkatkan minat dan semangat belajar siswa

2.1. PERANCANGAN APLIKASI

2.11. *Storyboard*

Storyboard adalah sebuah area dari gambar sketsa yang digunakan sebagai alat perencanaan untuk menunjukkan secara visual bagaimana aksi dari sebuah cerita berlangsung. Jika diumpamakan sebagai pembuatan film, maka bisa dibilang bahwa *storyboard* adalah skenario film tersebut.



Gambar 1. Storyboard game edukasi “Pengenalan Hewan”

Tabel 1. Penjelasan dari storyboard pada gambar 1 :

1.	Scene 1	tampilan awal untuk memulai game edukasi “ <i>Pengenalan Hewan</i> ”Klik <i>Start</i> untuk masuk ke menu selanjutnya
2.	Scene 2	terdapat beberapa pilihan menu “ <i>Hewan disekitar kita, Tentang Hewan, Bermain.</i> ”
3.	Scene 3	<i>Hewan sekitar kita</i> , terdapat nama-nama hewan di sekitar kita dengan audio suaranya klik tombol <i>selanjutnya</i> atau <i>kembali</i> untuk pindah gambar hewan
4.	Scene 4	<i>tentang hewan</i> , terdapat beberapa hewan dengan deskripsinya serta audio suaranya
5.	Scene 5	<i>Bermain</i> , terdapat menu, bernyanyi dan tebak hewan
6.	Scene 6	terdapat nyanyian lagu anak-anak beserta liriknya
7.	Scene 7	terdapat menu tebak hewan apabila tebakan salah atau benar akan keluar emoticon dengan audio suaranya

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang menarik serta edukatif dalam Pengenalan hewan di sekitar kita yang dapat membantu belajar para siswa kelas 3 SLB N Sukoharjo.

3.1.1. Halaman awal akan terlihat Judul game dan tombol start, Ketika halaman awal tampil maka akan di iringi backsound game edukasi.tampilan halaman awal ditunjukkan pada Gambar 2



Gambar 2. Tampilan Halaman Awal

3.1.2. Halaman menu utama ini terdapat 3 menu utama yaitu hewan di sekitar kita, tentang hewan dan bermain, serta tombol keluar, tombol petunjuk pengguna dan credit, serta tombol play untuk audio background dan tombol untuk mematikan audio background, dan tombol *back* untuk ke halaman awal. Halaman menu utama ini akan tampil apabila tombol “START” pada “Halaman Awal” di-klik (ditekan). Tampilan halaman menu utama ditunjukkan pada Gambar 3



Gambar 3. Tampilan halaman menu

3.1.3. Ketika halaman hewan disekitar kita tampil maka akan ada gambar hewan serta audio nama hewannya, dan ketika di klik gambar hewannya maka akan terdengar audio suara hewan, serta tombol *back* dan *Next* untuk ke gambar hewan berikutnya. Halaman hewan disekitar kita akan tampil apabila tombol “HEWAN DI SEKITA KITA “ pada “Halaman menu utama” di-klik (ditekan). Tampilan halaman materi hewan disekitar kita ditunjukkan pada gambar 4.



Gambar 4. Tampilan materi hewan di sekitar kita

3.1.4. Ketika halaman materi tentang hewan tampil, maka akan tampil gambar hewan serta audio deskripsi tentang hewannya, serta tombol *back* dan *Next* untuk ke gambar hewan berikutnya. Halaman materi tentang hewan akan tampil apabila tombol “TENTANG HEWAN” pada “Halaman menu utama” di-klik (ditekan). Tampilan halaman materi tentang hewan ditunjukkan pada gambar 5.



Gambar 5. Tampilan halaman materi tentang hewan

3.1.5. Halaman menu bermain ini terdapat 2 menu yaitu bernyanyi dan permainan, dan tombol *back* untuk ke halaman menu utama. Halaman bernyanyi dan permainan akan tampil apabila tombol “BERMAIN” pada “Halaman menu utama” di-klik (ditekan). Tampilan halaman menu bermain pada gambar 6.



Gambar 6. Tampilan halaman menu bermain

- 3.1.6.** Halaman bernyanyi berisi Judul lagu beserta liriknya, serta tombol play lagu dan tombol mematikan lagu, serta terdapat tombol *back* dan *Nex*, untuk ke lagu berikutnya. Halaman bernyanyi akan tampil apabila tombol “BERNYANYI” pada “Halaman menu bermain” di-klik (ditekan). Tampilan halaman bernyanyi ditunjukkan pada gambar 7



Gambar 7. Tampilan halaman bernyanyi

- 3.1.7.** Halaman permainan berisi pertanyaan kuis, gambar hewan, serta 3 pilihan jawaban nama hewannya. Ketika jawaban benar atau salah maka akan keluar emoticonnya, serta terdapat tombol *back* dan *Next* untuk ke pertanyaan berikutnya. Halaman permainan akan tampil apabila tombol “PERMAINAN” pada “Halaman menu bermain” di-klik (ditekan). Tampilan halaman Permainan ditunjukkan pada gambar 8





Gambar 8. Tampilan halaman permainan

- 3.1.8.** Tampilan halaman keluar terdapat di menu utama yang berisi pertanyaan yakin mau keluar?. Pop up Keluar akan tampil apabila tombol “KELUAR” pada “Halaman menu utama” di-klik (ditekan). Tampilan halaman keluar ditunjukkan pada gambar 9



Gambar 9. Tampilan halaman *keluar*

3.1.9. Tampilan pop up petunjuk penggunaan dan tombol credit yang terdapat di menu utama berisi tentang tata cara penggunaan serta credit pengambilan *asset game* dan *sound*. tombol *back* untuk ke menu utama. Pop up petunjuk penggunaan dan credit akan tampil apabila tombol “” dan “” pada “Halaman menu utama” di-klik (ditekan). Tampilannya pada Gambar 10 dan 11



Gambar 10. Tampilan *petunjuk penggunaan*



Gambar 11. Tampilan *credit*

3.2. Pengujian

3.2.1. Pengujian aplikasi dengan BlackBox

Pengujian aplikasi menggunakan metode *Blackbox*, fokus pengujian ini hanya pada sistem yang telah dibuat, apakah sistem yang diterapkan dapat berjalan dengan lancar atau tidak. Dalam pengujian *Blackbox* dilakukan dengan cara menguji semua menu, tombol-tombol serta audio dan musik dalam game tersebut, apakah hasilnya seperti yang diinginkan atau tidak. Tabel 2 menunjukkan hasil pengujian dengan *blackbox*.

Tabel 2. Hasil Pengujian *Blackbox*

No	Yang diuji	Input	Output	Status
1.	Menu start	Klik menu start	Layout menu start	Valid
2.	Menu Utama	Klik menu Utama	Layout menu Utama	Valid
3.	Menu Hewan di sekitar kita	Klik menu Hewan di sekitar kita	Layout menu Hewan di sekitar kita	Valid
4.	Tombol audio hewan di sekitar kita	Klik gambar hewan pada hewan di sekitar kita	Audio on	Valid
5.	Menu Tentang Hewan	Klik menu Tentang Hewan	Layout menu tentang Hewan	Valid
6.	Tombol audio deskripsi tentang hewan	Audio deskripsi tentang hewan	Audio on	Valid
7.	Menu Bermain	Klik menu Bermain	Layout menu Bermain	Valid
8.	Menu Keluar	Klik Menu keluar	Muncul pop up pilihan keluar	Valid
9.	Tombol Credit dan Tombol petunjuk penggunaan	Klik tombol simbol Credit / petunjuk penggunaan	Muncul Pop up credit / petunjuk penggunaan	Valid
10.	Tombol play Musik dan Tombol berhenti Musik	Klik tombol play music/ tombol berhenti music	Musik on/off	Valid
11.	Tombol next dan back pada layout hewan di sekitar kita	Klik tombol next/back	Berganti ke frame selanjutnya/sebelumnya	Valid
12.	Tombol next/ back pada layout tentang hewan	Klik tombol next/ back	Berganti ke frame selanjutnya/sebelumnya	Valid
13.	Menu bernyanyi	Klik menu bernyanyi	Layout menu bernyanyi	Valid
14.	Tombol next/ back pada layout bernyanyi	Klik tombol next/ back	Berganti ke frame selanjutnya/sebelumnya	Valid
15.	Menu permainan	Klik menu permainan	Layout menu permainan	Valid
16.	audio pertanyaan	Audio pertanyaan	Audio on	Valid
17.	Tombol jawaban pertanyaan	Klik jawaban nama hewan	Benar/salah muncul emoticon	Valid
18.	Audio benar/salah	Audio benar/salah	Audio on	Valid
19.	Tombol next /back pada layout permainan	Klik tombol next/ back	Berganti ke frame selanjutnya/sebelumnya	Valid

Berdasarkan pengujian *blackbox* yang ditunjukkan pada tabel 1, semua menu, tombol tombol serta audio dan musik berfungsi dengan baik.

3.2.2 Pengujian pada *Smartphone Android* dan *Desktop*

Aplikasi *game* ini telah di konversi kedalam bentuk *android* dengan aplikasi software *PhoneGhap* dengan android versi 5.1 *Lollipop*. Hasilnya ditampilkan pada gambar 12 dan 13



Gambar 12. Pengujian di Smatphone



Gambar 13. Pengujian di Desktop

3.2.3. Pengujian Kuesioner

Pengujian Kuesioner dilakukan untuk mengetahui penilaian dari pengguna tentang “*Game edukasi ini*”, dan dilakukan pada saat aplikasi *game* ini sudah selesai dibuat dan sudah siap untuk di uji cobakan kepada pengguna.

Pengujian dilaksanakan dengan 30 responden Bapak dan Ibu guru di SLB Negeri Sukoharjo, Kuesioner berisikan pertanyaan yang memiliki 5 jawaban yaitu: **SS** (sangat setuju), **S** (setuju), **N** (netral), **TS** (tidak setuju), **STS** (sangat tidak setuju).

Bobot Nilai Jawaban

SS	: 5
S	: 4
N	: 3
TS	: 2
STS	: 1

Kuesioner Skala Likert :

"Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial, berdasarkan definisi operasional yang telah ditetapkan oleh peneliti"

Rumus

Skor ideal / Skor Maksimum (SMax) = 5 x n = 5n (SS)

Skor Minimum (SMin) = 1 x n = n (STS), n = total responden

Skor (S) = (Jumlah Responden Pemilih Jawaban x Bobot Jawaban)

$$\text{Prosentase Interpretasi (P)} = \frac{\text{Skor (S)}}{\text{SMax}} \times 100\%$$

Selanjutnya untuk mengukur tingkat Prosentase Interpretasi(P), yakni dengan skala interval bisa dilihat di Table 3.

Tabel 3. skala interval.

81-100	:	Sangat kuat	61-80	:	Kuat
41-60	:	Cukup	21-40	:	Lemah
0-20	:	Sangat lemah			

Jumlah skor Kuesioner yang diambil dari 30 responden Bapak dan Ibu guru di SLB Negeri Sukoharjo, tampilanya pada Tabel 4.

Tabel 4. Kuesioner

No	Pertanyaan	Jawaban					Skor	Prosentase Interpretasi
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)		
1.	Apakah Tampilan <i>game</i> edukasi ini menarik ?	12	18				132	88%
2.	Apakah Pengoperasian <i>game</i> edukasi ini, sangat mudah ?.	3	24	3			120	80%
3.	Apakah Warna Background dan Text sudah serasi ?.	0	22	8			112	75%
4.	Apakah Kualitas Gambar pada aplikasi sudah bagus	2	23	5			117	78%
5.	Apakah Penyampaian materi dengan media suara, sangat membantu anak dalam belajar	14	15	1			126	89%
6.	Apakah Aplikasi <i>game</i> edukasi ini bermanfaat	5	24	1			124	83%
7.	Apakah Penyampaian materi mudah untuk dipahami	4	25	1			123	82%
8.	Apakah Aplikasi <i>game</i> edukasi ini membantu melatih konsentrasi anak	2	23	5			113	78%
9.	Apakah Aplikasi <i>game</i> edukasi ini membantu belajar lebih efisien	3	26	1			122	81%
10.	Apakah Aplikasi <i>game</i> edukasi ini membantu pendidik dalam proses mengajar	5	25				125	83%
	Prosentase rata-rata							81,7%

Berdasar uji blackbox didapat kesimpulan sistem berjalan dengan baik, dan dari hasil kuesioner didapat data bahwa aplikasi telah melampaui harapan peneliti dan responden dengan ditunjukan prosentase dengan rata rata 81,7%, dari jumlah rata rata prosentase pernyataan

1. Tampilan *game* edukasi ini menarik, sebanyak 88%
2. Kemudahan pengoperasian game, sebanyak 80%
3. Warna *Background* dan *Text* sudah serasi, sebanyak 75%

4. Kualitas Gambar pada aplikasi ,sebanyak 86%
5. Penyampaian materi dengan media suara, sebanyak 80%
6. *game* edukasi ini bermanfaat, sebanyak 83%
7. Penyampaian materi mudah untuk dipahami, sebanyak 82%
8. membantu melatih konsentrasi anak, sebanyak 78%
9. membantu belajar lebih efisien, sebanyak 81%
10. Membantu pendidik dalam proses belajar mengajar, sebanyak 83%.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian tugas akhir ini maka dapat di simpulkan bahwa:

1. Aplikasi *game* edukasi pengenalan hewan yang penulis buat dapat membantu mempermudah anak dalam menerima pelajaran.
2. Aplikasi *game* edukasi pengenalan hewan yang penulis buat dapat membantu pendidik dalam mengajar dan mempermudah proses pembelajaran kepada anak didik.
3. Aplikasi *game* edukasi ini dapat berjalan dengan baik pada perangkat *desktop* dan *smartphone*. Hal ini dibuktikan dari hasil pengujian *blackbox* yang menunjukkan semua sistem berjalan dengan lancar.
4. Aplikasi ini dapat berjalan pada *smartphone* dengan *minimum* spesifikasi android versi 5.1 *Lollipop* .

DAFTAR PUSTAKA

- Alfabeta, P. (2012). *Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan Penulis Tahun Penerbit ISBN: Munir*. <https://doi.org/10.2307/1972501>
- Khairy, M. S., Herumurti, D., & Kuswardayan, I. (2017). Analisis Pengaruh Penggunaan Game Edukasi pada Penguasaan Kosakata Bahasa Asing dengan Studi Kasus Game Edukasi Bahasa Arab. *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 2(2), 42. <https://doi.org/10.23917/khif.v2i2.2137>
- Larasati, D. (2018). Jurnal Mitra Pendidikan. *Mitra Pendidikan*, 2(7), 715.
- Nadwa, Y., Pendidikan, J., & Vol, I. (2016). 125 / *Martinis dan M Yasin Nadwa / Jurnal Pendidikan Islam Vol. 10, Nomor 2, Oktober 2016. 10, 125–137.*